

Kalan

Kalan est un jeune (18 ans) paysan, originaire du village de Rivebise dans une région reculée et sauvage du royaume, aux abords d'une forêt profonde pleine de renégats dûnéens.

Durant son enfance et son adolescence, Kalan s'entendait très mal avec son père, un fermier brutal et autoritaire. Il délaissait souvent les travaux des champs pour parcourir les forêts et les collines des alentours. Son père se lassa de lui courir après et de le corriger et il finit par le laisser faire à sa guise, après avoir découvert que le garçon rapportait plus d'argent en vendant les animaux qu'il attrapait où les baies et les champignons qu'il récoltait qu'en travaillant à la ferme.

Kalan acquit une connaissance profonde de la forêt et de ses habitants, grâce à ses propres observations et expérimentations mais aussi grâce à la fréquentation d'une vieille sorcière nommée Gaïa, qui l'employait parfois pour l'aider à trouver des herbes. Avec une certaine parcimonie, et en dépit de sa méfiance pour la gente masculine, la vieille femme consentit à partager avec l'enfant certaine de ses immenses connaissances. Ayant découvert qu'il pratiquait une forme de magie similaire à la sienne, elle entreprit également de le former dans ce domaine, et lui apprit à développer et à contrôler son pouvoir de contrôle des animaux.

Récemment, Kalan a été embauché comme guide par un détachement de chevaliers traversant la forêt près de Rivebise. La troupe a été attaquée par des pirates Targariens, et durant le combat qui s'en est suivi, Kalan a eu l'occasion de sauver la vie d'un seigneur du nom de Delendil. Il n'a pas eu grand chose à faire pour cela, juste ramasser une épée qui trainait et s'en servir pour frapper un ennemi par derrière, mais le vieux seigneur lui a gardé une profonde reconnaissance et l'a pris en affection. Il l'a prit avec lui comme serviteur et l'a formé pour en faire un écuyer.

Kalan est petit et fluet. Il est très agile et rapide, mais aussi endurant, habitué à courir la forêt du matin jusqu'au soir. Il a l'oreille d'un renard et l'ouïe d'un faucon et il est très difficile à prendre au dépourvu, lorsqu'il ne rêve pas (il est un peu distrait et rêveur, ce qui le rend peu fiable pour les tours de garde). Il a appris à reconnaître et à interpréter les traces des différents animaux qui peuplent les bois. Il sait se déplacer très discrètement et passer inaperçu dans la forêt. C'est un excellent grimpeur et un nageur passable. Il aime beaucoup écouter des histoires et connaît assez bien les principales légendes que se transmettent les paysans d'Arandel durant les longues veillées d'hivers (mais il ne sait pas bien lui-même les raconter - plus généralement il n'est pas très à l'aise lorsqu'il doit parler).

Le seigneur Delendil lui a fait donner quelques leçons de combat à l'épée, mais Kalan trouve cette arme un peu trop lourde et peu maniable. Il se sert ordinairement soit d'un long bâton de marche qu'il manie avec une certaine habileté, soit d'une dague qui son seigneur lui a donnée. Il préfère toujours prendre ses adversaires au dépourvu, en attaquant par derrière ou par surprise, plutôt que de risquer sa vie dans un combat de face. Il s'est exercé aussi au lancement de la dague et touche assez facilement sa cible à plusieurs mètres de distance (mais il ne s'est exercé que sur une cible immobile). Il se sert également d'une fronde avec laquelle il a acquis une efficacité redoutable (il peut aussi lancer des pierres ou des bâtons pour abattre à distance de petits animaux).

Kalan a une connaissance basique des travaux des champs et des soins à donner aux animaux de la ferme. Il sait poser des collets et connaît bien les plantes de la forêt. Dernièrement il a appris

également à s'occuper des chevaux (c'est le principal travail d'un écuyer). Il sait aussi aider son seigneur à enfiler et enlever sa lourde armure, et a appris à entretenir son équipement.

Avant son départ, sa mère Abria, lui a avoué qu'il n'était pas le fils de son époux Onil, un solide fermier Horvan, mais d'un séduisant barde Dûnéen qui a quitté le village avant sa naissance et n'est jamais revenu.

Kalan est curieux de tout, désireux de voir du pays et connaître le vaste monde. Il a réalisé que la vie que mènent les villageois de Rivebise est frustrée et terne, et aspire à une existence plus aventureuse et plus exaltante. Il reste toutefois prudent et n'aime guère s'exposer lui-même à un danger. Il n'accorde pas une importance exagérée à l'argent mais sa pauvreté lui fait apprécier le confort et la vie facile des habitants des châteaux.

Il parle le patois de son village (dérivé de la langue commune Horvan) mais suite aux moqueries des autres domestiques, il fait des efforts pour essayer de perdre son accent et de parler d'une manière moins rustre. Bien que peu cultivé, Kalan est intelligent et apprend tout très vite. Il ne sait ni lire ni écrire.

Kalan est doté d'une belle voix (on lui demande souvent de chanter à la veillée) mais il n'a jamais vraiment cherché à la travailler. Il s'est fabriqué lui-même une flûte de pan, mais les airs qu'il arrive à en tirer restent très rudimentaires. Il est doté toutefois d'une bonne "oreille" et excelle à imiter les sons d'animaux (oiseaux).

Magie:

Contrôle des animaux. Kalan peut "fusionner" avec un animal et en prendre un contrôle total. Il peut le faire agir à sa guise et même (en se concentrant intensément) percevoir le monde par ses sens (y compris les sens non standard comme le sonar des chauves-souris). Il n'a toutefois pas accès aux connaissances et souvenirs de l'animal et doit se concentrer en permanence pour le contrôler. Plus l'esprit de l'animal est simple et rudimentaire, et plus il est proche de l'homme plus il est facile à contrôler.

Contrecoup: lorsqu'il est libéré du contrôle l'animal a tendance à se montrer craintif et/ou hostile. De plus, Gaïa a toujours averti Kalan du danger à "fusionner" trop intensément avec un animal - au risque de perdre tout contrôle sur son propre corps et jusqu'au souvenir d'avoir été un humain. Gaïa a aussi vigoureusement mis en garde son élève contre l'utilisation de ce pouvoir sur des humains - non seulement maléfique mais également potentiellement dangereux.

Récemment, Kalan a découvert qu'il parvenait à contrôler des animaux inférieurs avec une concentration minimale, et même à en contrôler plusieurs à la fois. Mais il n'a jamais essayé d'accomplir de tels exploits sur autre chose que des mouches ou des abeilles.

Possessions:

Vêtements simples mais solide, d'un gris uniforme. Bottes souples.

Solide bâton de marche (peut servir d'arme).

1 dague (longue et fine). 1 fronde (+ provision de pierres)

20 pc dans une belle bourse de cuir.

Silex et amadou

1 écuelle, 1 tasse et 1 cuillère de bois (cadeaux de sa maman)

1 flûte de pan (fabrication maison)

3 doses d'arthelas (mousse servant à faciliter la cicatrisation des blessures).

3 doses d'armerion (fleur séchée à infusé, soigne la fatigue et les maladies mineures)